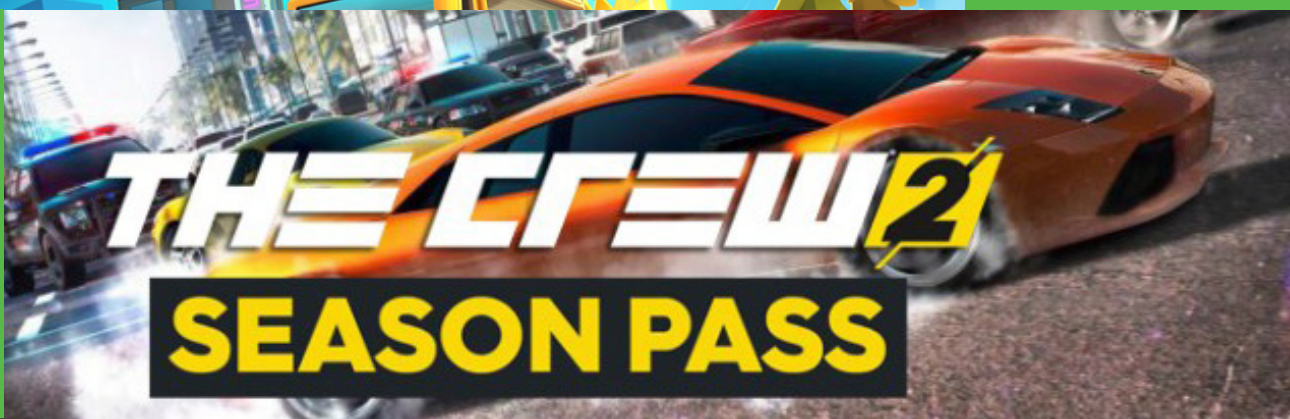
LISTAMOS O MELHOR DAS CONFERÊNCIAS DA **E3 2018**

+ I AM A HERO | ZELDA NA PANINI | STATE OF DECAY 2 | ARCTIC MONKEYS | ATTACK ON TITAN | ICEY

PRÉ-VENDAS COM DESCONTOS ÚNICOS

R$ **88,83**

R$ **143,99**

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

R$ **37,99**

R$ **88,83**

CAPA

Saiba mais sobre o novo **RESIDENT EVIL 2**

ÍNDICE

DESTAQUES

EDITORIAL

Como você bem deve saber, a maior convenção de games do mundo rolou em agora em junho, em Los Angeles. Como de costume, nossa equipe se desdobrou para publicar as maiores notícias e testar os principais jogos disponíveis no evento. Assim, nesta edição temos um ranking das principais conferências da E3 2018 (com direito a um breve resumo opinativo de cada uma delas), artigos sobre vários dos jogos disponíveis na feira (como Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee, Mega Man 11 e o aguardadíssimo Cyberpunk 2077), além de uma matéria de capa bem caprichada sobre Resident Evil 2, o remake do famoso survival horror da Capcom.

Uma nova fase da Revista PlayReplay se inicia agora, e com ela pretendemos acrescentar ainda mais valor à nossa publicação digital e gratuita. Com novo visual, matérias mais bem elaboradas, muito mais conteúdo inédito e exclusivo, além de críticas de jogos, mangás, filmes e tudo o que compõe o universo gamer e geek, queremos proporcionar a você uma experiência mais dinâmica e divertida.

Boa leitura!

- Rodrigo Estevam

EXPEDIENTE

Editor-Chefe
Rodrigo Estevam

Editor-Assistente
Thomas Schulze

Redação
Guilherme Vargas
Luciana Anselmo

Agradecimentos
Bruno Grisci
Carla Cecília
Fabio Santana
Gabriel Toschi
Hugo Pereira
João Pedro Meireles
Paula Travancas

Dúvidas e sugestões
contato@playreplay.com.br

+PLAYREPLAY

/playreplaybr
/playreplaybr

/playreplaybr
/playreplaybr

/playreplaybr
contato@playreplay.com.br

- **Jogo: Super Smash Bros. Ultimate**
- **Plataforma: Nintendo Switch**
- **Lançamento: Dezembro de 2018**

Quer ver sua arte aqui?
Mande para contato@playreplay.com.br

VENHA CONHECER O

REPLAYCAST

O PODCAST DO PLAYREPLAY

ELE É PURO AÇO

O herói azulzinho está de volta em Mega Man 11 mesclando a jogabilidade de plataforma clássica com novos elementos e um visual atualizado

por Rodrigo Estevam

Mega Man 11, o retorno do robozinho azul, promete ação e aventura clássicas, visual repaginado e novos elementos e mecânicas de jogo

Comemorando os 30 anos da série, o robozinho azul mais amado do planeta vai retornar em uma nova aventura com a chegada de Mega Man 11! O novo game, que tem lançamento marcado para o dia 2 de outubro deste ano, promete mesclar a jogabilidade de plataforma clássica com novos elementos e um visual atualizado.

Segundo a Capcom, "os veteranos do time de desenvolvimento responsáveis pelo jogo mantiveram a jogabilidade clássica que os fãs conhecem bem," então podemos esperar ver o robozinho pulando, deslizando, disparando e utilizando diversas habilidades diferentes para presseguir rumo à vitória.

Falando em habilidades, como sempre, Mega Man tem o poder de emular as skills dos inimigos derrotados. Absorver os poderes dos chefões das fases "é parte fundamental da diversão mais uma vez, e alternar entre esses poderes agora está mais fácil e rápido do que nunca com uma versátil roda de seleção de armas," informou a Capcom em comunicado à imprensa. Além disso, pela primeira vez na série, além das skills, o azulzinho também vai absorver algumas características visuais dos adversários.

E com as Gears, as grandes novidades do gameplay de Mega Man 11, a série ganha novos ares. "Você tem a Speed Gear, que deixa o jogo mais lento e a Power Gear, que deixa o Mega Man mais forte," nos explicou Fabio Santana, gerente de relações públicas da Capcom no Brasil (que também foi entrevistado pelo nosso time em 2015, na Revista PlayReplay #01). "Essas gears dão uma nova dimensão à jogabilidade e são a grande novidade [de Mega Man 11]."

Nosso amigo e um dos editores do PlayReplay, Thomas Schulze esteve na E3 este ano e pôde testar o novo Mega Man em ação. Em sua matéria sobre as primeiras impressões de Mega Man 11, Thomas conta ter adorado "a disposição dos inimigos e desafios pela tela, e o tempo inteiro o jogo fez um bom trabalho me incentivando a aprender como usar direito o Double Gear."

Um ponto bastante interessante e que vai ser de grande ajuda quando »

Mega Man 11 chegar às lojas é que o Double Gear é uma “função secreta” que só é habilitada quando o nosso herói está com a saúde crítica.

Assim, Mega Man ganha acesso às duas Gears simultaneamente, por um tempo limitado, permitindo ao personagem realizar movimentos mais precisos nas horas mais difíceis. “Achei isso uma ótima sacada,” afirma Thomas. ”E me senti, pela primeira vez desde Mega Man 5, jogando algo que deu um salto significativo no gameplay.”

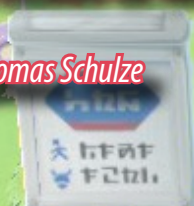
Em Mega Man 11, o vilão Dr. Wily retorna para causar o caos usando uma ideia que teve quando estudava na Robot University ao lado de Dr. Light, o criador de Mega Man. Light também acaba lembrando da invenção e decide implementar a melhoria no Mega Man, que agora passa a contar com o sistema de Double Gear e deve usar seu novo upgrade para impedir os planos de dominação mundial do Dr. Wily.

Embora Mega Man seja uma série bastante conhecida pela dificuldade elevada, Fabio Santana explica que todo mundo vai poder curtir a nova aventura do robozinho azul. Segundo ele, Mega Man 11 vai contar com o nível de desafio clássico para veteranos, mas “também tem outros níveis de dificuldades que são mais acessíveis, que tornam a experiência mais agradável e divertida, e ainda assim assim desafiadoras para todos os níveis de jogadores.”

Mega Man 11 chega às lojas para Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch e PC em outubro.

MEGAMAN™
LEGACY COLLECTION 2
R$
39,99
ENQUANTO ESPERA POR MEGAMAN 11,
QUE TAL CURTIR ESSE?
green man
gaming

Saiba o que achamos da demo de Pokémon Let's Go Eevee e Pokemon Let's Go Pikachu disponíveis para testes no estande da Nintendo na E3 2018!

por Thomas Schulze

Pokémon Let's Go Pikachu e Pokemon Let's Go Eevee marcaram presença na E3 2018 com grande destaque no estande da Nintendo. O PlayReplay esteve em Los Angeles cobrindo a maior feira de videogames do mundo, e já no primeiro dia de evento conseguimos testar o novo jogo dos monstrinhos.

Cada visitante do estande da Big N podia curtir uma demo de 10 minutos, cujo gameplay era totalmente limitado à famosa Floresta de Viridian. Não era possível ir além desse cenário e, caso o jogador tentasse, a demo era encerrada imediatamente. Ainda havia algumas outras limitações como, por exemplo, a proibição de abrir o menu de pause e gerenciar sua equipe, embora eu tenha confirmado acidentalmente ao esbarrar nos botões que os menus para fazer isso já estão com seus layouts prontos.

Falando em controles, todas as estações de teste contavam com o novo joystick em formato de pokébola, exatamente como o Reggie mostrou no Nintendo Direct que foi ao ar pouco antes da feira ser aberta aos jornalistas no dia 12 de junho de 2018. Assim, o grande destaque e atrativo da demo acabava sendo descobrir como jogar com o acessório.

A pokébola em si é bem leve e ergonômica, ocupando pouco mais que três dedos de espaço. Além de um strap tradicional nos mesmos moldes do WiiMote, há ainda um segundo ponto de conexão para garantir que bolinha não saia voando pela sua casa e quebrando eletrônicos valiosos: também é possível prender um pequeno anel em seu dedo. O maior problema do joystick Pokéball é que o seu botão de confirmar ações consiste em apertar o direcional analógico, o que »

Mesclando os jogos clássicos com o popular Pokémon Go, Pokémon Let's Go Pikachu & Let'Eevee leverá os jogadores de volta à região de Kanto

acaba sendo cansativo com o tempo, especialmente em sessões mais longas, presumo.

Seria legal ter uma opção mais intuitiva para clicar e confirmar suas escolhas e diálogos, então espero que mudem isso até o lançamento da Pokéball. Dito isso, o jogo parece maravilhoso: os gráficos e direção de arte conseguem resgatar o clima de Pokémon Yellow perfeitamente, ao mesmo tempo em que deixam evidente que se trata de um remake primoroso e atual. Dá até vontade de abraçar as novas versões dos Pokémon, que estão mais fofinhas do que nunca!

Como você já deve ter visto no trailer que revelou o game ao mundo, o sistema de capturas foi totalmente alterado e agora segue o exemplo de Pokémon Go: ao invés de drenar o HP dos monstrinhos selvagens, agora é necessário usar berries e fazer arremessos precisos para capturá-los, embora a precisão da Pokéball tenha deixado um pouco a desejar, na minha opinião. Ao menos no meu quiosque de teste ela parecia um pouco descalibrada.

Só não pense que todas as lutas de Let's Go são tão casuais assim: as batalhas contra treinadores estão do mesmo jeito de sempre, e basta cruzar o campo de visão de um oponente para ser desafiado para um duelo. »

Aí é preciso conhecer os tipos de golpe e ficar ligado nas stats dos monstrinhos para vencer os rivais e ser dos mestres o melhor.

Infelizmente o pessoal do estande não podia responder ainda a algumas das dúvidas que eu levantei, como "teremos lutas de ginásio como antigamente?" e "como vai funcionar a migração de monstrinhos do Pokémon Go para o Let's Go, especialmente levando em conta o foco em Kanto do jogo para Switch?". Tudo que eles podiam fazer era mencionar assuntos pertinentes à floresta de Viridian, e nada além disso.

Na prática, a demo no estande acabava sendo muito mais uma demonstração técnica do controle em forma de Pokébola do que do jogo em si, já que muito pouco foi mostrado além do que já vimos no trailer inicial. Ao menos, botando a mão na massa e sacando o jogo ao vivo, deu para sentir que ele é um legítimo e ousado game da franquia principal, mesmo sendo rotulado e catalogado ao lado de outros spin-offs.

Entre nostalgia, inovação e agrados aos jogadores mais casuais, há um pouco de tudo para agradar a todo mundo. A não ser que você adore estudar IV, EV e outros conceitos mais profundos. Aí, realmente, Let's Go Pikachu e Eevee não parece ser para você mesmo. Para os demais, fica a expectativa de uma aventura muito fofa, divertida e viciante, que será lançada em 16 de novembro de 2018.

Depois de muita espera e ansiedade, finalmente a CD Projekt Red nos agraciou com novidades sobre Cyberpunk 2077

Fomos convidados pela CD Projekt Red para testar uma demo hands-off do seu novo jogo e podemos dizer com todas as palavras: o game parece avassalador

por Thomas Schulze

Alguns anos atrás, pareceria estranho associar a Polônia a grandes videogames. É curioso pensar nisso agora que a CD Projekt Red concluiu a trilogia de jogos The Witcher com o aclamado The Witcher 3: Wild Hunt (vencedor de centenas de prêmios de jogo do ano em 2015) e revelou um dos jogos mais comentados da E3 2018: o hypadíssimo Cyberpunk 2077!

Nós estávamos em Los Angeles e tivemos a grande honra de ser convidados para conferir o novo mundo aberto da empresa que, novamente, promete revolucionar a forma como jogamos videogames. Dentre tudo que foi mostrado na maior feira de videogames do mundo, nenhum outro jogo chamou tanto a nossa atenção quanto esse RPG de ação derrubador de queixos!

MAIS UM SUCESSO À VISTA

The Witcher 3: Wild Hunt caiu nas graças do público e crítica não apenas por seus controles bem calibrados e gráficos lindos, mas especialmente porque sua narrativa era instigante e muito bem trabalhada, com direito a personagens memoráveis, side quests extensas e um lore muito rico e divertido de ser esmiuçado entre os textos e diálogos do game.

Ainda que Cyberpunk 2077 adote uma perspectiva totalmente diferente para a ação (que agora rola em primeira pessoa), logo de cara fica evidente que o mesmo capricho está sendo colocado no novo jogo. Só sai a fantasia medieval, e »

entra em seu lugar o futuro distópico cyberpunk com todo aquele estilão de Blade Runner que qualquer fã de ficção científica que se preze deve adorar!

Na apresentação do jogo, jornalistas de todo o planeta se reuniram para testemunhar um hands-off de cerca de uma hora e meia. Ou seja, assistimos tudo em um telão enquanto a equipe jogava o game em um computador top de linha, tão potente quanto as melhores máquinas da NASA. Friso a potência aqui porque, embora exista a expectativa de o jogo também ser lançado para Xbox One e PlayStation 4, o motor gráfico, efeitos de iluminação e riqueza de detalhes apresentados na demo simplesmente estão muito além da capacidade de processamento desses consoles, ao menos em suas versões originais de fábrica. Talvez, em seu limite, o Xbox One X dê conta de rodar essa maravilha, mas tenho lá as minhas dúvidas...

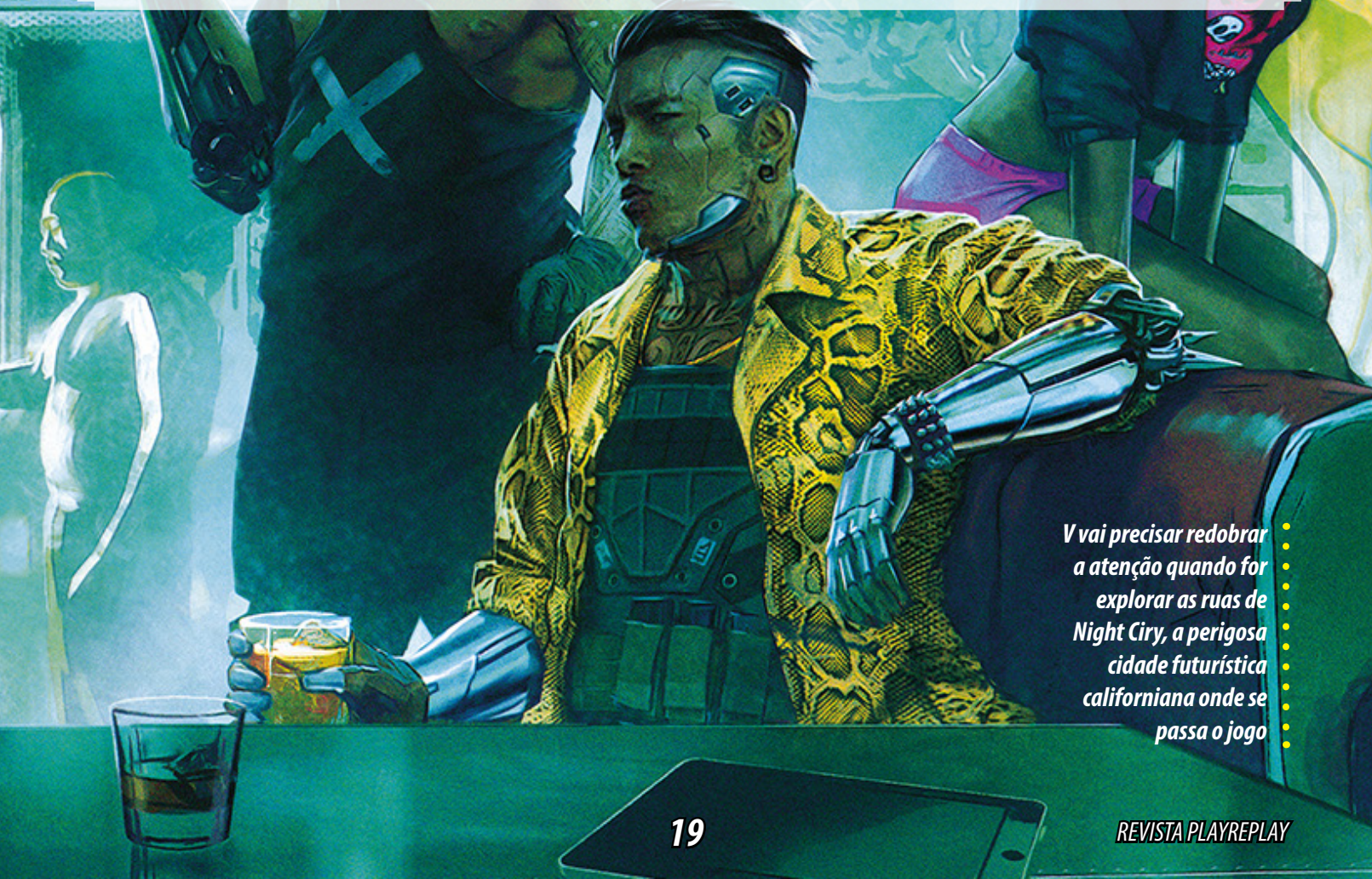
Seja como for, o fato é que a build atual do jogo tem uma apresentação impecável e deslumbrante. Entre diversas cenas de tirar o fôlego, destaco especialmente a primeira vez em que V, o protagonista do jogo, pisa fora de seu apartamento e se depara com a gigantesca Night City, a cidade futurística da Califórnia em que se passa a jornada.

Se você jogou The Legend of Zelda: Breath of the Wild, deve se lembrar de como foi legal pisar fora da caverna inicial e vislumbrar aquela linda tomada aérea com o mundo se abrindo e revelando inúmeras oportunidades »

de exploração. A ideia é parecida aqui: assim que a câmera é aberta e mostra um mar de edifícios futuristas, dá vontade de andar para todos os cantos da metrópole e aprender mais sobre esse universo!

Ainda que eu jamais tenha tido qualquer contato com Cyberpunk 2020, o RPG de mesa criado por Mike Pondsmith em 1988, o jogo da CD Projekt Red é esperto e se dá ao trabalho de apresentar todos os temas, conceitos e personagens com calma. Você pode até criar uma história pregressa para o protagonista e decidir não apenas o seu sexo, mas também moldar sua personalidade inserindo alguns eventos traumáticos em seu passado, além das mais diversas marcas corporais e diferentes cortes de cabelo.

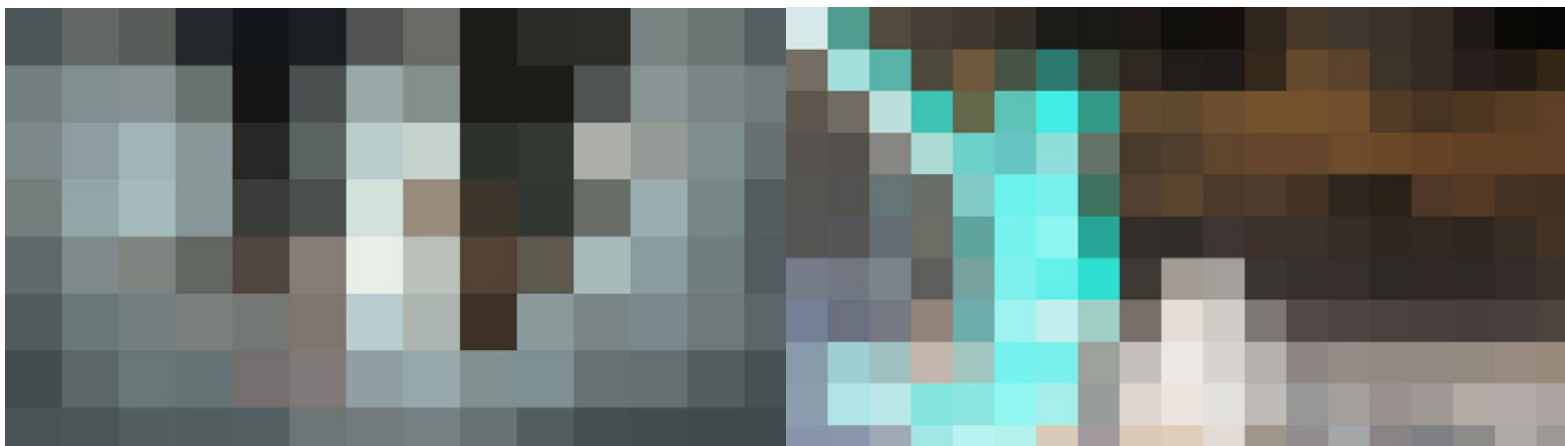
Além disso, praticamente todos os diálogos importantes possuem uma ampla variedade de escolhas morais, das mais leves e triviais até as mais impactantes e difíceis. Em certo ponto, por exemplo, você e seu parceiro estão prestes a abordar um grupo armado para uma negociação perigosa. Tanto antes como durante a transação é possível moldar os rumos da ação, primeiro decidindo se o seu parceiro ficará para trás te dando cobertura ou se irá para o local a seu lado. Depois, ainda dá para negociar com a turma barra pesada sendo um camarada tranquilo ou descendo o chumbo neles para mostrar quem manda na parada.

Há sempre diversas maneiras de abordar as situações, o que deve aumentar bastante não só »

V vai precisar redobrar a atenção quando for explorar as ruas de Night Ciry, a perigosa cidade futurística californiana onde se passa o jogo

o fator replay, dando aquela vontade de ver os diferentes rumos das missões, mas também a sensação de perigo e imersão nas conversas e cenas.

Por mais que andar de carro pelas ruas da cidade e curtir armas criativas como a pistola com balas teleguiadas sejam boas opções de diversão, são esses pequenos detalhes e o mundo rico e bem trabalhado que tornam Cyberpunk 2077 verdadeiramente especial. Mais uma vez, a CD Projekt Red parece estar com um jogo brilhante em mãos, provando que, ao menos no que diz respeito a narrativas imersivas em novos mundos repletos de possibilidades, nenhuma outra desenvolvedora chega perto de seus RPGs no momento.

Realmente há algo de especial acontecendo na Polônia, e eu não duvido que a inspiração para jogos tão bons venha da deliciosa cervejinha polonesa que o pessoal do estúdio sempre ostenta em seus estandes. Mas isso é papo para outro texto e aventura...

O visual de Cyberpunk 2077 é tão caprichado que até bate aquele medinho de o jogo não sair para os consoles desta geração...

Remake do aclamado survival horror da Capcom aproveita os melhores elementos de seus antecessores para criar uma experiência nova e empolgante

por Thomas Schulze

Quando Leon S. Kennedy chegou em Raccoon City para o seu primeiro dia de trabalho como policial, ele não fazia ideia do que o aguardava. Para seu azar — e alegria de milhões de jogadores por todo o planeta —, aquele foi apenas o primeiro passo em uma longa jornada de combate aos zumbis e outras aberrações criadas pela maléfica corporação Umbrella.

De certa forma, visitar o estande da Capcom na E3 2018 nos deu um gostinho da apreensão e adrenalina que Leon deve ter sentido em suas aventuras. Não apenas porque o espaço que a empresa ocupou na grande feira dos videogames tinha uma apresentação caprichada emulando o visual da delegacia R.P.D. (ou Raccoon Police Department), mas por não sabermos ao certo o que nos esperava lá dentro.

Ao longo de seus sete capítulos canônicos numerados, Resident Evil viu seu gênero, tom e estilo de gameplay serem alterados uma boa quantidade de vezes. O que começou como um survival horror de ritmo cadenciado em terceira pessoa evoluiu e abraçou a ação frenética com câmera over the shoulder, até finalmente voltar ao suspense, agora em primeira pessoa, em seu jogo mais recente.

Com tanta variedade, agradar ao maior número possível de fãs virou um desafio e tanto para a equipe de desenvolvimento do remake de Resident Evil 2. Como garantir que o máximo de pessoas fiquem felizes quando há tantos estilos diferentes de jogo »

Azarado: em seu primeiro dia na polícia de Raccoon City, o novato Leon Kennedy dá de cara com um verdadeiro apocalipse zumbi

Acima, Leon Kennedy no remake de RE2; ao lado, o policial novato em sua primeira aparição no jogo original, de 1998. Uma mudança e tanto de visual, não é mesmo?

Leon vai precisar enfrentar hordas de mortos-vivos em seu primeiro dia na polícia de Raccoon City

para escolher? A saída foi apostar em um personagem que, melhor do que ninguém, transitou entre os estilos mais populares da franquia: o próprio Leon.

MISTURA QUE DEU CERTO

Resident Evil 2 e 4 costumam ser nomes onipresentes nas listas de melhores capítulos da série, então é fácil entender porquê recriar o segundo jogo com um estilo de gameplay parecido com a quarta aventura foi um tiro certeiro da Capcom. De quebra, o novo game ainda usa o aclamado motor RE Engine, o mesmo que tornou Resident Evil 7 tão bonito e imersivo.

"um jogo plenamente ciente do que pretende realizar"

Embora essa ideia corresse o risco de gerar um título heterogêneo demais ao combinar tantos elementos distintos de uma só vez, felizmente o que vimos em nossa demo de 20 minutos foi um jogo muito focado e plenamente ciente do que pretende realizar, executando sua premissa com muita competência.

O ritmo da exploração e tiroteio aproxima-se bastante dos primeiros jogos: é importante contar as suas balas e gerenciar o inventário com cuidado, já que cada tiro conta. Da mesma forma, é bom ficar de olho nas clássicas ervas espalhadas pelo mapa, pois só assim a energia »

OS HERÓIS DE RE2

Em 1998, Resident Evil 2 introduzia à série dois novos protagonistas que logo se tornariam extremamente populares entre os fãs do famoso survival horror.

Leon Kennedy, estrela de RE4 e RE6, estreou em RE2 como um policial novato que precisava encarar uma terrível epidemia zumbi em seu primeiro dia de trabalho.

Já Claire Redfield, como o nome indica, é irmã de Chris (um dos protagonistas do primeiro jogo da série). A moça foi a Raccoon City procurar pistas sobre o paradeiro de seu irmão, desaparecido desde os eventos vistos no primeiro Resident Evil.

AINDA MELHOR QUE A CONFERÊNCIA!

A E3 deste ano pode não ter tido exatamente a melhor conferência da Sony, mas não dá para esquecer que foi ali que pudemos finalmente ver o primeiro trailer oficial do remake de Resident Evil 2.

Curiosamente, o vídeo mostrado no telão, embora legal e impactante, não faz justiça à beleza do jogo, — então não estranhe se você viu o anúncio e não entrou no mesmo hype que a galera da nossa redação.

Pudemos testar a demo em um Xbox One X, e o poderio extra do hardware fez toda a diferença: os gráficos estão incríveis, e a direção de arte soube capitalizar muito bem em cada elemento. Resident Evil 2 é, certamente, um dos games mais bonitos dessa geração (e não estamos falando só do rostinho bonito do jovem Leon).

Cuidado ,Leon! Com a cidade infestada, zumbis podem aparecer a qualquer momento e em qualquer lugar

dos heróis é recuperada. Por si só, essas mecânicas já bastariam para botar aquela pressão e suspense para cima do jogador, mas são perfeitamente complementadas por um novo sistema de tiros que calcula os impactos em tempo real. Longe de ser esponjas de balas, os inimigos realmente sentem cada acerto! Um tiro bem dado na perna faz os zumbis tombarem, e um tiro de raspão na cara faz pedaços de seu rosto se desgrudarem, o que é ao mesmo tempo nojento e incrível.

NOSTÁLGICO E INOVADOR

A demo disponível para teste no estande começava perto do início do jogo, com Leon chegando à R.P.D. e ainda tentando entender o que exatamente estava acontecendo na cidade.

Quem jogou o game original sabe que esse é um ótimo ponto de partida, já que o cenário é memorável e repleto de cenas e elementos marcantes. Mas, como o gerente de relações públicas da Capcom Fábio Santana nos explicou, "mesmo quem conhece o jogo original de cabo a rabo vai ter uma experiência nova, porque o jogo não é simplesmente uma recriação daquilo que já foi feito, mas sim uma reinterpretação; uma reinvenção do título original. Quem decorou os mapas e puzzles do jogo original de 1998 vai perceber que as coisas não são exatamente como elas se lembram..." Esse é realmente o sentimento que cercou todo o nosso tempo de teste. Para cada novidade, havia um elemento nostálgico dando »

IGUAL, MAS DIFERENTE

Aproveitando todas as vantagens da RE Engine, o motor gráfico proprietário da Capcom utilizado no assustador Resident Evil 7, a nova versão do clássico Resident Evil 2 terá visual muito mais caprichado que o jogo original (veja imagens de comparação abaixo). Portanto, o clássico chegará às lojas em janeiro totalmente repaginado, mas ainda assim respeitando as origens e trazendo aquele arzinho de nostalgia.

Seguindo os passos de RE4, RE5 e RE6, a câmera deixa de ser fixa no cenário e fica posicionada acima do ombro do personagem.

Além disso, os heróis de RE2 ganharam novos modelos faciais. A intenção é deixar os personagens mais realistas — e, por sorte, os novos visuais de Leon e Claire ficaram bem mais “fiéis” que o do pobre Chris...

ORIGINAL

REMAKE

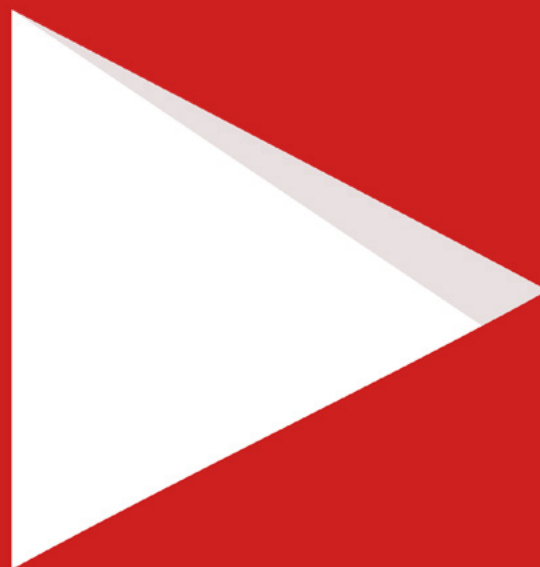
Claire Redfield foi a Raccoon City em busca de pistas sobre o paradeiro de seu irmão, Chris

as caras para nos lembrar dos bons tempos curtindo o clássico game no PSone e no Nintendo 64.

"mesmo quem conhece o jogo original vai ter uma experiência nova"

Talvez a analogia mais precisa para resumir nossas emoções seja lembrar do brilhante remake que o primeiro Resident Evil ganhou no Gamecube. Não foi incrível notar como aquele game conseguiu ser remodelado e repensado ao ponto de parecer uma aventura totalmente nova, mas sem perder os elementos clássicos? O mesmo aconteceu aqui!

Foi muito gratificante intercalar os momentos de ação, sob medida para a atual geração de jogos de tiro, com puzzles old school do tipo "leia esse bloco de notas e então use meus desenhos para decifrar os enigmas dessa estátua (que não faz o menor sentido estar em plena delegacia)". É um clichê da série, mas caramba, como foi bom reencontrá-lo!

Ao fim da demo, ficou aquele gostinho de quero mais, o que é um ótimo sinal e transmite a forte convicção de que já teremos um grande candidato a melhor título da série quando o jogo finalmente chegar ao Xbox One, PlayStation 4 e PC. Ainda falta muito para 25 de janeiro de 2019?

O MELHOR DA

A equipe do PlayReplay listou, resumiu e rankeou as principais conferências da E3 2018

por Rodrigo Estevam

XBOX

Em uma de suas melhores conferências na E3, em 2018 a Microsoft caprichou mostrando um total de 50 jogos, sendo 18 deles exclusivos do Xbox.

Além disso, Phil Spencer, o maior nome da divisão Xbox na Microsoft, anunciou que a empresa adquiriu cinco novos estúdios de desenvolvimento: o Ninja Theory, de DmC e Hellblade: Senua's Sacrifice; o Playground Games, da série Forza Horizon; o Undead Labs, de State of Decay 2; o Compulsion Games, de We Happy Few; e, por fim, o recém-fundado The Initiative, novo estúdio liderado por Darrell Gallagher, ex-diretor da Crystal Dynamics e com base em Santa Monica, na California.

Além disso, a Microsoft anunciou ainda que já está trabalhando na próxima geração do Xbox e adiantou estar trabalhando em um novo serviço de streaming capaz de proporcionar jogatinas com qualidade de console em qualquer dispositivo. Já pensou jogar Kingdom Hearts III, Shadow of the Tomb Raider ou Sekiro: Shadows Die Twice no seu tablet?

DESTAQUES DA CONFERÊNCIA

- **Halo Infinite**
- Gears 5
- Sekiro: Shadows Die Twice
- Just Cause 4
- Dying Light 2
- Devil May Cry 5
- Jump Force
- Cuphead: The Delicious Last Course
- The Amazing Adventures Of Captain Spirit

AVALIAÇÃO

4/5

Guilherme: 4
Rodrigo: 5
Luciana: 4
Thomas: 3

BETHESDA

Com uma das apresentações mais inspiradas deste ano, a Conferência da Bethesda conquistou o coração da equipe do PlayReplay — e do mundo gamer.

Embora os anúncios propriamente ditos não tenham sido exatamente impactantes, e daquela apresentação sobre Rage 2 com uma desnecessária banda de rock, a Beth (como a chamamos carinhosamente) nos agraciou com um dos melhores apresentadores da edição de 2018 da E3: o ilustre e engraçadíssimo Todd Howard. "Papa Todd", como insiste em chamar nossa redatora Luciana Anselmo, dominou o palco com um mix de apresentação e stand-up comedy arrancando gargalhadas da platéia (e do público que assistia via streaming).

Além de esbanjar bom humor, a Bethesda anunciou muita coisa legal, como The Elder Scrolls: Blades, Starfield e Wolfenstein Youngblood, além de detalhar um pouco mais o vindouro Fallout 76. E ainda teve o teaser de The Elder Scrolls VI...

DESTAQUES DA CONFERÊNCIA

- Starfield
- Fallout 76
- Rage 2
- Doom Eternal
- Wolfenstein: Youngblood
- The Elder Scrolls: Legends
- Quake Champions
- **Fallout Shelter**
- Elder Scrolls Blades

AVALIAÇÃO

3,75 /5

Guilherme: 3
Rodrigo: 5
Luciana: 4
Thomas: 3

UBISOFT

Quem também caprichou na E3 deste ano foi a Ubisoft. A empresa francesa mostrou um novo trailer do aguardado Skull and Bones, Beyond Good and Evil 2, Starlink: Battle for Atlas e também uma sequência de gameplay de The Division 2.

Um dos maiores destaques da apresentação deste ano foi a confirmação do lançamento de Assassin's Creed Odyssey. A existência do jogo já havia vazado antes da E3, e com a boa recepção de Assassin's Creed Origins estávamos curiosos para saber o que a Ubi planejava para o próximo game da série — e ficamos felizes com o que vimos: o novo AC será um RPG ambientado na grécia antiga e estrelado por um descendente do espartano Leônidas. Ficará a cargo do jogador decidir se o protagonista será um homem (Alexios) ou uma mulher (Kassandra).

E é claro que anunciaram Just Dance 2019. Ou alguém tinha dúvidas de que veríamos um novo Just Dance na E3 deste ano?

DESTAQUES DA CONFERÊNCIA

- Assassin's Creed Odyssey
- Beyond Good and Evil 2
- The Division 2
- Skull and Bones
- Starlink: Battle for Atlas
- **Mario + Rabbids Kingdom Battle: Donkey Kong Adventure**
- Transference
- Just Dance 2019

AVALIAÇÃO

3,5/5

Guilherme: 3
Rodrigo: 5
Luciana: 3
Thomas: 3

NINTENDO

Sempre uma das favoritas ao posto de "Melhor da E3", este ano a Nintendo deixou um pouco a desejar.

A Big N gastou a maior parte de seu Nintendo Direct detalhando Super Smash Bros. Ultimate, seu próximo grande lançamento, e soubemos que o jogo chega ao mercado no final deste ano contando com todos os lutadores de todos os Smash Bros. anteriores. Embora uma estratégia compreensível, já que logo mais o game estará nas prateleiras das lojas, os cerca de 25 minutos de Smash acabaram se arrastando um pouquinho demais.

A confirmação de Fortnite chegando ao Switch não pegou ninguém de surpresa, mas o anúncio de que o game já estavam disponível na eShop (e com crossplay com PC e Xbox One) foi muito bem vindo!

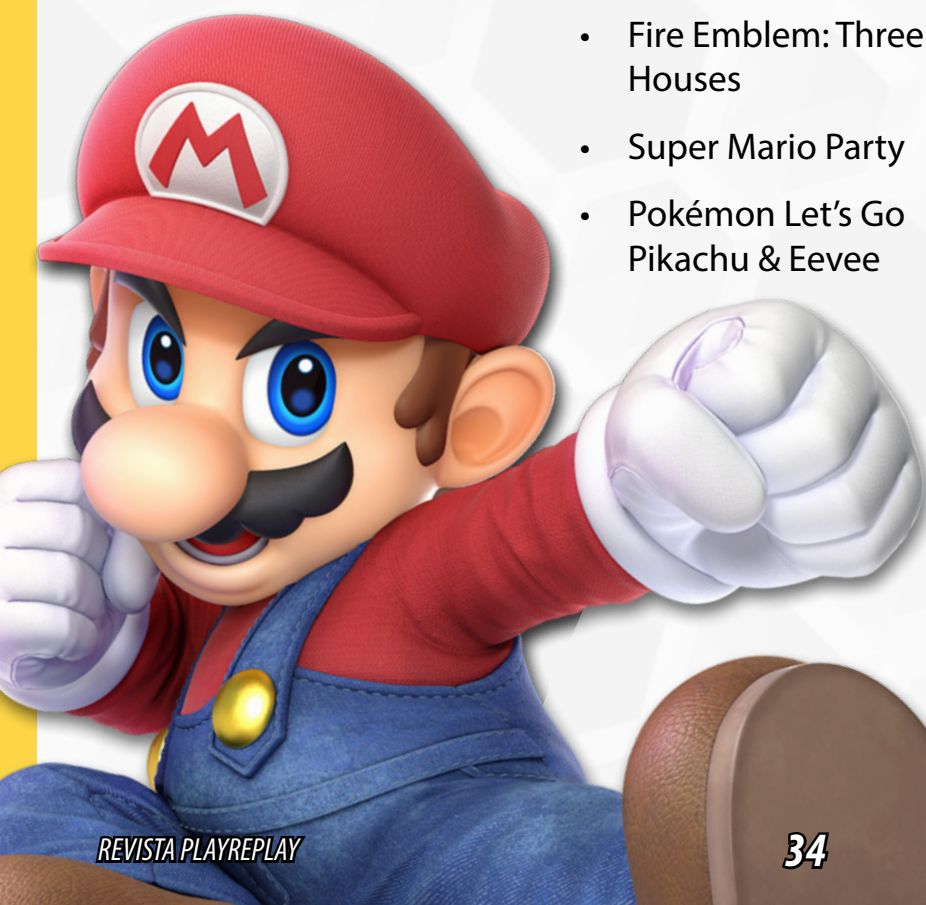
Em outro anúncio de destaque, a Nintendo nos agraciou com Fire Emblem: Three Houses, para Switch. Com visual impecável, o game chega às lojas em 2019. E o anúncio de Super Mario Party? Amamos!

DESTAQUES DA CONFERÊNCIA

- **Super Smash Bros. Ultimate**
- Fire Emblem: Three Houses
- Super Mario Party
- Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee
- Xenoblade Chronicles 2
- Dragon Ball FighterZ
- Octopath Traveler
- Daemon X Machina
- Overcooked 2
- Hollow Knight

AVALIAÇÃO

2,5/5

Guilherme: 2
Rodrigo: 3
Luciana: 3
Thomas: 2

PLAYSTATION

Não estamos dizendo que a Sony este ano deixou a desejar, mas também não vamos afirmar que 2018 foi exatamente o melhor ano do PlayStation na E3. Longe disso.

A apresentação do PlayStation começou em grande estilo. Shawn Layden, CEO da Sony Interactive Entertainment America, apresentou o trailer do aguardadíssimo The Last of Us 2. E meio que esse foi o ponto alto da conferência, no fim das contas.

Vimos ainda o anúncio de alguns jogos que parecem sensadionais, como Ghost of Tsushima, Control, Nioh 2, Trover Saves the Universe e o remake de Resident Evil 2, além de novos trailers de Death Stranding, e Spider-Man. Mas não rolou nada muito extraordinário.

Embora tenha mostrado lançamentos de peso, a conferência da Sony ficou um misto estranho de "apresentação digital" (como a da Square Enix) e bate-papo fora do palco. Para quem só queria ver trailers, provavelmente foi a conferência perfeita. Já para os demais...

DESTAQUES DA CONFERÊNCIA

- The Last of Us 2
- Death Stranding
- Resident Evil 2
- Ghost of Tsushima
- **Spider-Man**
- Nioh 2
- Control
- Kingdom Hearts 3
- Trover Saves the Universe
- Destiny 2: Forsaken

AVALIAÇÃO

2,25/5

Guilherme: 2
Rodrigo: 4
Luciana: 2
Thomas: 1

ELECTRONIC ARTS

A EA pode até não ter se destacado este ano, mas pelo menos anunciou bastante coisa bacana. Um ótimo exemplo foi o anúncio de Unravel 2, que mal foi apresentado ao público e já estava disponível para compra nos consoles e PC.

Os jogos de esporte, é claro, tiveram grande destaque durante a conferência, quando revelaram as datas de lançamento de FIFA 2019, NBA Live 2019 e Madden NFL 2019. Já Anthem ganhou um novo trailer de gameplay, e a EA confirmou que o jogo chega em 22 de fevereiro de 2019 sem loot boxes! Yay!

Falando em loot boxes, a DICE pediu desculpas pelas más práticas realizadas em Star Wars Battlefront 2 e anunciou que o game vai receber conteúdo referente à Guerra dos Clones! Ainda sobre Star Wars, Vince Zampella, CEO da Respawn, confirmou que a empresa está trabalhando em Star Wars: Jedi Fallen Order.

Mas o mais importante: A EA anunciou o Origin Access Premier, um novo serviço de assinatura de games.

DESTAQUES DA CONFERÊNCIA

- Battlefield 5
- FIFA 19
- Star Wars: Jedi Fallen Order
- **Star Wars Battlefront 2**
- Unravel 2
- Sea of Solitude
- NBA Live 19
- Madden NFL 19
- Command and Conquer: Rivals
- Anthem

AVALIAÇÃO

1,5/5

Guilherme: 1
Rodrigo: 3
Luciana: 1
Thomas: 1

SQUARE ENIX

Se você piscou durante a conferência da Square Enix na E3 2018, foram grandes as chances de algo ter passado batido.

Com uma apresentação curta e com um monte de coisa que já havíamos visto em outras conferências nesta mesma E3, a Square Enix decepcionou quem esperava por vários grandes anúncios ou até mesmo mais novidades sobre títulos aguardadíssimos como Kingdom Hearts III e Shadow of the Tomb Raider. Pelo menos pudemos conferir um novo gameplay do próximo game estrelado pela srta. Croft.

Dentre as poucas novidades da conferência estão Babylon's Fall, o novo projeto de fantasia da Platinum Games, para PlayStation 4 e PC (via Steam); e o crossover entre Final Fantasy XIV e Monster: Hunter World, com a adição de elementos de MonHun ao MMORPG da Square Enix.

- Babylon's Fall
- The Quiet Man
- **Kingdom Hearts III**
- Dragon Quest XI
- Shadow Of The Tomb Raider

AVALIAÇÃO

Guilherme: 1
Luciana: 1
Rodrigo: 1
Thomas: 1

TITÃS QUE CABEM NO SEU BOLSO

A batalha decisiva da humanidade também marca presença nas nossas bancas graças aos mangás da Panini!

por Thomas Schulze

Shingeki no Kyojin é um dos maiores sucessos do momento e, certamente, uma das franquias japonesas que mais foram exportadas para o ocidente ao longo dos últimos anos. Seus personagens, músicas, roupas, colecionáveis — enfim, tudo que se possa imaginar — entraram para o imaginário popular e não devem sair de lá tão cedo!

A popularidade da série se deve, em grande parte, ao anime. Lançado em 2013, a produção da Wit Studio conquistou uma legião de fãs e, agora, é presença constante entre os animes mais baixados e assistidos nos serviços de streaming.

Só que, muito antes do anime estourar, a obra de Hajime Isayama já lutava para conquistar seu espaço na revista mensal Bessatsu Shonen Magazine, onde estreou em 2009...

PEQUENOS COMEÇOS

Isayama-sensei tocava sozinho o roteiro e ilustrações dos quadrinhos de Shingeki no Kyojin mas, aos poucos, a obra foi chamando atenção do público e crítica especializada — mesmo com seu traço limitado.

Os gigantes aterrorizantes sendo combatidos por jovens corajosos pareciam uma boa metáfora sobre o mundo moderno e a complicada jornada de amadurecimento pela qual todos devem passar, o que ajudou o mangá a ganhar bastante tração através do boca a boca.

Em 2011 veio o devido reconhecimento com o »

Prêmio de Mangá Kodansha Shonen, e sua fama não parou de crescer. Assim, quando o anime finalmente estreou no Japão em 2013, o terreno já estava pronto para que a obra tomasse o Japão — e o mundo — de assalto!

O público brasileiro não precisou esperar muito para conhecer a série, já que a Editora Panini foi esperta e já no finzinho de 2013 começou a publicar o mangá principal por aqui.

MUITO ALÉM DAS MURALHAS

A Panini também trouxe para o Brasil o spin-off Antes da Queda, publicado a partir de agosto de 2015. Sua trama se passa décadas antes dos eventos da série principal, e mostra o desenvolvimento do icônico equipamento de combate aos Titãs.

Com roteiro de Ryo Suzukaze e arte de Satoshi Shiki, muita gente acha o spin-off uma leitura bem mais agradável que o mangá original, e basta folhear algumas páginas para entender a razão: além de muito bem feito, é um ótimo material complementar para a história principal.

Curiosamente, há diversos outros mangás, novels e almanaques sobre o mundo de Shingeki no Kyojin, mas ainda não há previsão de lançamento deles no Brasil. Temos, por exemplo, Junior High, uma série de 11 volumes escrita por Saki Nakagawa e focada na comédia escolar.

Há ainda Lost Girls, de Hiroshi Seko e Ryosuke Fuji, que adapta a novel homônima e conta uma história sobre o passado de Mikasa e Annie, além das tirinhas humorísticas 4-koma de Hounori chamadas Sungeki no Kyojin, que trazem um estilo chibi aos heróis.

O que não falta é material sobre o apaixonante universo da série, tudo apenas esperando para ser localizado. Até lá, você sempre pode tentar a sorte (e treinar seu japonês) importando o material ou mesmo dando uma olhadinha no catálogo da Amazon brasileira, que volta e meia coloca algo legal em seu estoque.

Juicy Realm é um jogo indie que vai desafiar suas habilidades

Divertido indie chinês para Switch, PS4 e Steam tem cenários gerados aleatoriamente

por Guilherme Vargas

Desenvolvido pela X.D. Network Inc., Juicy Realm é um jogo indie dos gêneros shooter e roguelike (aquele em que você deve passar e avançar pelos diversos mapas gerados aleatoriamente derrotando os monstros no caminho até chegar no último chefe) lançado recentemente para Nintendo Switch, PlayStation 4 e PC.

O game traz um ar de desafio, característica marcante de jogos do gênero, e apresenta quatro personagens, cada um com habilidades distintas, que devem prosseguir pelos cenários dizimando… frutas! Isso, mesmo, em Juicy Realm você abate melancias, peras, maçãs e diversas outras frutas (devidamente armadas e bastante perigosas).

Bora fazer um suco?

Ao iniciar a aventura, você terá que jogar solo ou em dupla, podendo escolher entre as classes Ninja, Botanista, Boxeadora e Mercenária. Decidida a sua classe, a aventura começa e já te joga em fases repletas de inimigos, cada um requerendo uma estratégia diferente para serem derrotados. Por exemplo, a pera e melancia são inimigos armados com pistola e escopeta, respectivamente. Porém, existe um delay de ataque entre cada tiro disparado por estes inimigos, dando abertura para um ataque seguro e preciso do jogador.

Para chegar ao chefão de cada área, é necessário avançar por várias a várias »

telas — cada uma gerada aleatoriamente e repleta de inimigos. A cada trecho conquistado, o jogo te recompensa com um bônus, que podendo ser um upgrade de stamina, mais vida ou até mesmo armas especiais. Na minha jogatina, por exemplo, consegui até uma arma chamada Steam que atirava dinheiro!

É possível perceber quando chega o momento do embate contra o chefe, já que antes de cada boss existe um mini bônus aleatório, podendo te dar a chance de recuperar HP, munição ou, se der muito azar, simplesmente nada. Assim como os adversários comuns, cada chefe também requer uma estratégia diferente para ser derrotado. Ou seja, não basta chegar atirando e gastar toda sua munição sem analisar e desenvolver uma tática para derrotá-lo, pois isso pode te prejudicar e o game over vai ficando cada vez mais próximo de se tornar realidade.

Derrotado o chefão, você passa para uma transição de cenário, que apresenta novos inimigos e novos desafios que farão seu percurso cada vez mais perigoso e, sendo necessário redobrar a atenção para não cair em enrascadas.

SUCO DE LARANJA + LIMÃO

Em Juicy Realm é possível jogar em duplas, e esta é sem dúvidas a melhor forma para avançar no jogo. Com o auxílio de mais um jogador, consegui avançar muito além do que eu fui capaz na minha jogatina solo. Com dois personagens a aventura se torna mais desafiadora, com mais disparos e inimigos »

Com visual caprichado, Juicy Realm leva o jogador a desbravar cenários gerados aleatoriamente, no melhor estilo roguelike

aparecendo cruzando seu caminho. A presença de um segundo jogador permite a criação de estratégias diferenciadas, utilizando habilidades específicas de cada personagem selecionado. Por exemplo, enquanto um player utiliza a Boxeadora, que possui uma skill especial de cura, o outro pode utilizar o Ninja, que possui atributos mais apropriados para abater os inimigos à curta distância.

Como nada é perfeito, tenho dois poréns para adicionar quanto ao modo multiplayer. Meu primeiro empecilho foi não entender o porquê de o jogo não possuir a opção de jogar até 4 jogadores, o que tornaria o modo multiplayer muito mais atrativo.

O outro ponto é que, apesar de já começar com quatro personagens de características diferentes, não é possível liberar outros personagens jogáveis.

Até surgem outras figuras para auxiliá-lo em sua jornada, vendendo armas ou runas que ajudam a facilitar o decorrer do jogo, mas não é possível controlá-los. Uma pena.

BATENDO O LIQUIDIFICADOR

Juicy Realm é um jogo com visuais e cenários muito bonitos e bem trabalhados, com alto nível de detalhes, transformando a experiência de jogo mais agradável e intuitiva, já que é possível interagir com objetos nas fases e também identificar onde ir e onde o caminho é bloqueado.

Os controles são bem simples e intuitivos. Quando jogando no PC, o teclado serve para movimentar os personagens e utilizar o ataque especial, enquanto »

o mouse faz o trabalho da mira, tiro e dash. Já no joystick, o direcional da esquerda faz o movimento, enquanto a mira fica para o direcional da direita.

Um grande problema que enfrentei foi ao utilizar o controle. A mira é precisa com o mouse, mas com o controle fica muito difícil de conseguir a mesma precisão, fazendo com que gaste muita munição só para acertar um tiro em um único inimigo, por exemplo.

HORA DA DEGUSTAÇÃO

Juicy Realm é um bom game que podia ser muito melhor. Talvez se houvesse a possibilidade de jogar online ou com até quatro pessoas por partida, a diversão poderia ser maior, com mais confusão e mais desafios ao longo da jornada.

O jogo é muito divertido e desafiador, e requer que o player se dedique para descobrir como derrotar cada adversário da melhor maneira possível e avançar de forma estratégica pelas fases.

Como há um número grande de armas de fogo e armas brancas, isso ajuda também na questão replay, já há um diferencial gigante entre elas e você pode seguir seu caminho usando uma chave de fenda ou até mesmo aquele frango de borracha para dar cabo dos inimigos. Divertidíssimo!

AVALIAÇÃO

Divertido, Juicy Realm peca por não aproveitar a oportunidade de proporcionar uma experiência multiplayer mais interessante, limitando as partidas para apenas dois jogadores e de maneira local.

NOTA: 7

ICEY OFERECE MUITO MAIS QUE UM SIMPLES HACK AND SLASH NO SWITCH

O jogo que mistura ação com diversas supresas e quebra da quarta parede chegou ao console da Nintendo recentemente

por Luciana Anselmo

Embora os jogos de Hack and Slash tenham feito um grande sucesso entre os anos 1980 e 1990, é mais difícil de encontrar um título desse gênero atualmente. Parte disso se deve ao grande número de games similares que foram lançados no passado, o que realmente causou certa exaustão.

Ainda assim, jogos como ICEY estão aí para provar que é possível reaproveitar essa fórmula de maneira mais original, divertida e com algumas viradas interessantes no meio do caminho. Lançado originalmente em 2016, o jogo já estava disponível no PC, PlayStation 4, Android e iOS, mas acabou de chegar ao Nintendo Switch.

Apesar de não ter recursos inéditos no console da Big N, acaba sendo muito mais confortável jogar um título deste tipo em um aparelho híbrido pela conveniência. ICEY começa de maneira bem normal, com tutoriais te ensinando como se movimentar, matar inimigos e a adquirir novas habilidades ou melhorar as que já possui. É quando você inicia o game de verdade que percebe que as coisas não exatamente o que esperaria de um Hack and Slash.

Um narrador começa a descrever todas as suas ações, tenha você as realizado ou não. É aí que você percebe que pode desobedecê-lo, primeiro ao não ativar uma ponte que ele diz »

que você precisa utilizar, algo que o deixa meio desconcertado. Se continuar esse comportamento, ele reinicia o game, faz algumas mudanças e garante que você siga o caminho que ele planejou.

"não exatamente o que esperaria de um Hack and Slash"

É claro que há várias outras maneiras para fazer exatamente o contrário que o narrador quer e ele não demora para deixar claro que é o próprio desenvolvedor do jogo e o quanto é frustrante que você não siga o game da maneira que ele o criou.

Isso leva a inúmeras possibilidades e finais diferentes que você pode encontrar, afinal, é possível obedecer ou desobedecer as instruções a qualquer momento, sem a necessidade de seguir um único tipo de decisão por toda uma jogada. É claro que não vamos mencionar detalhes que estraguem sua experiência, mas vale mencionar que isso tudo aumenta bastante a vontade de retornar ao jogo, mesmo depois de terminá-lo algumas vezes.

Felizmente, o jogo não depende dessa interação e quebra da quarta parede para valer a pena. Só pelo aspecto de Hack and Slash, ele ainda é muito divertido e apresenta desafios e ondas de inimigos que podem ser difíceis de matar. Sua melhor chance de ganhar as batalhas é dominar os golpes especiais que »

Em ICEY o jogador pode seguir as instruções do narrador ou seguir o próprio rumo... e, bem, pra saber o resultado você vai ter que jogar!

mencionamos antes. Você pode adquiri-los e melhorá-los com o dinheiro que recebe ao destruir inimigos, algo que não falta em ICEY.

Esses golpes geralmente consistem de combos que são fáceis de lembrar, especialmente se você focar em dois ou três deles. A habilidade de se esquivar acaba sendo ainda mais importante, já que não só dá a oportunidade de escapar dos inimigos, como também te ajuda a acertá-los em momentos de fraqueza.

Com isso tudo em mente, é bom mencionar que o jogo em si pode ser bem curto e dá para zerá-lo em pouco tempo. Isso poderia ser um ponto negativo se toda a interação com o narrador não aumentasse as possibilidades que o game traz com seus múltiplos finais.

Um ponto positivo é que mesmo depois de ouvir o narrador por horas, esse aspecto nunca fica chato ou cansativo. Graças a maneira que o game funciona e o próprio roteiro divertido seguido pelo narrador, é sempre agradável saber o que ele tem a dizer.

Considerando a boa quantidade de indies que é possível encontrar na eShop do Switch atualmente, dá para dizer que ICEY se destaca muito bem, até por não ser o que parece à primeira vista. Caso esteja procurando por um jogo com mais ação e algumas viradas bem criativas, esta é uma excelente escolha.

AVALIAÇÃO

O game não só traz um antigo gênero à tona com bastante vitalidade ao Switch, como também é perfeito para quem gosta de jogos que quebram a quarta parede.

NOTA: 9

CLIQUE AQUI E PARTICIPE

State of Decay 2 permite partidas com até quatro jogadores, o que torna a tarefa de sobreviver aos zumbis bem mais fácil e divertida

ONDE OS MORTOS NÃO TÊM VEZ

Novo game de sobrevivência e zumbis da Undead Labs chegou aos trancos e barrancos para Xbox One e PC

por Rodrigo Estevam

Tratado como um dos grandes exclusivos do Xbox em 2018, State of Decay 2 era sem sombra de dúvidas uma das grandes promessas da Microsoft para este ano. Com trailers caprichados e gameplays empolgantes, o segundo game da série do pequeno estúdio Undead Labs foi ganhando força e gerando hype o suficiente para logo se tornar um dos lançamentos mais aguardados pelos fãs da plataforma Xbox.

Quando finalmente chegou ao mercado tanto nas lojas quanto no catálogo do Xbox Game Pass, porém, o jogo fez jus ao nome: cheio de problemas, o produto que recebemos parecia mesmo estar em estado de decadência.

Antes de mais nada, é preciso ser justo: State of Decay 2 é sim um jogo bastante divertido, sendo fácil gastar horas e mais horas desbravando cada um dos três mapas disponíveis no jogo, explorando casas e locais abandonados, recrutando vários novos sobreviventes e, é claro, detonando todo e qualquer desmorto que cruze nosso caminho. Mas não podemos simplesmente varrer os problemas para debaixo do tapete, certo?

TERRA DOS MORTOS

Se você ainda não conhece a série, State of Decay retrata os esforços de sobreviventes de uma praga zumbi que destruiu toda a civilização como a conhecemos. Não existem mais governos, a sociedade desmoronou e, agora, é realmente cada um por si... ou não. »

Afinal, SoD2 não é exatamente um jogo sobre matar zumbis, como Dead Rising ou Resident Evil, mas sim sobre construir, manter e proteger uma comunidade, visando sobreviver o máximo de tempo possível. Para tal é preciso sair por aí em busca de suprimentos, criar alianças com grupos vizinhos e recrutar mais gente para o seu time.

Além disso, é preciso construir instalações dentro da base, seja para aumentar o número de camas disponíveis, criar uma oficina, plantar e colher recursos que podem virar comida ou remédios e até mesmo montar áreas de lazer. Tudo para manter o grupo nos trilhos.

A NOITE DOS MORTOS-VIVOS

State of Decay 2 é, de muitas formas, uma baita evolução em relação ao game anterior. Do visual aos controles, o jogo supera seu antecessor em vários aspectos. A começar pelo senso de perigo: embora o primeiro State of Decay fosse um tanto desafiador, nada se compara ao terror de se ver portando apenas uma faca, sem itens de cura, longe de sua base, sem ajudantes e veículos e, de quebra, mergulhado na maior escuridão.

Afinal, a noite em State of Decay 2 é realmente escura, a ponto de, mesmo com sua lanterna ligada, ser quase impossível identificar qualquer coisa no cenário. O pavor de não saber o que está à espreita enquanto se ouve os sons guturais emitidos pelos desmortos é um dos pontos altos da sequência de State of Decay

»

Para garantir um pouco mais de segurança, é preciso destruir os núcleos da praga sangrenta

Embora armas de fogo sejam mais eficientes, armas brancas chamam menos atenção e também dão conta do recado

Além de trazer diversas ameaças de volta, como os zumbis Colossais, Selvagens e Gritadores, SoD2 conta ainda com uma adição bastante interessante: os infectados. Com aspecto sangrento e olhos vermelhos brilhantes, estes novos zumbis são os responsáveis pela "missão de campanha" do jogo. Ser arranhado ou mordido por um destes é o suficiente para infectar seu personagem e, dependendo do nível da infecção, pode ser necessário pesquisar e fabricar a cura para a doença. Negligenciar o tratamento dos infectados no seu grupo leva a apenas outras duas opções: a eutanázia, para aliviar o sofrimento; ou deixar o personagem piorar, morrer e virar um morto-vivo.

SHOW DE HORRORES

State of Decay 2 ainda está longe de ser o jogo prometido pela desenvolvedora e esperado pelos fãs. Se você gostou do primeiro SoD, é quase garantido que você vai curtir a continuação. E se você é fã de jogos de sobrevivência, as chance são altas de você se divertir bastante com SoD2. Mas o game tem sérios problemas que podem ser um grande empecilho tanto para novos jogadores quanto para veteranos da série.

A começar pela quase inexistente "campanha" principal, que consiste basicamente em destruir os 10 núcleos da praga sangrenta e completar as missões de Legado do seu líder. Pronto, acabou. Se achou pouco, você pode repetir o processo »

nos outros mapas com outro líder, para fazer missões de Legado um pouco diferentes. Isso sem falar nos bugs. State of Decay 2 recebeu alguns patches que tornaram a jogatina um pouco menos traumática, mas ainda assim há problemas sérios com as missões de Legado. Ainda hoje há missões que não começam ou, pior ainda, ficam travadas em determinados pontos da história. Eu mesmo, na esperança de este bug ser corrigido no futuro, precisei recomeçar o jogo com outro time porque meu líder Negociante não recebe missões de Legado.

Uma das grandes novidades de SoD2, jogar online com amigos era quase impossível no lançamento do game. Agora já é possível curtir um pouco, mas erros de conexão ainda são bastante comuns.

Desconsiderando estes problemas, State of Decay 2 pode ser bastante divertido. Só não espere encontrar um título AAA redondinho para não se decepcionar.

AVALIAÇÃO

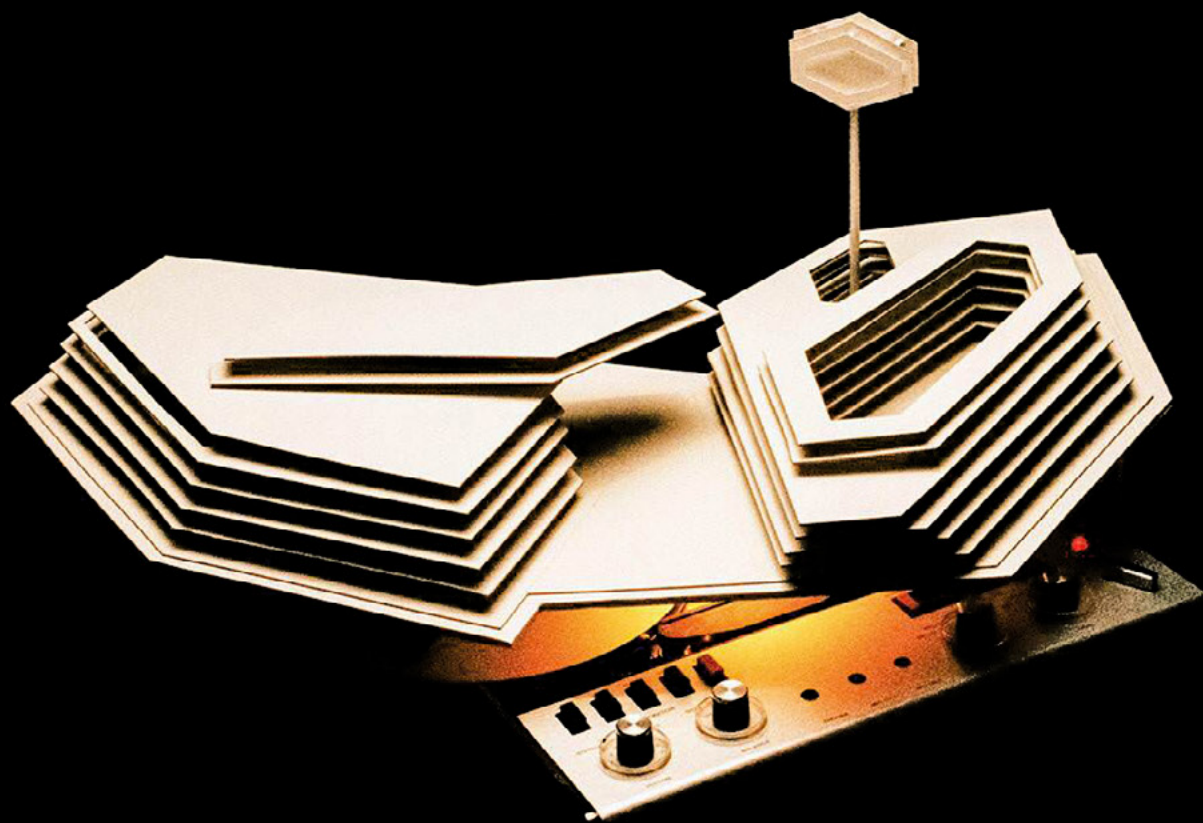
Mesmo não sendo o esperado excusivo AAA do Xbox que todos queríamos, State of Decay 2 diverte bastante. Não fossem os vários bugs (que a Undead Labs tem procurado corrigir) seria um jogão.

NOTA: 6,5

ARCTIC MONKEYS SE REINVENTAM EM

TRANQUILITY BASE HOTEL & CASINO

Banda de Alex Turner chega ao seu auge em disco brilhante e essencial

por Thomas Schulze

Não dá para ser muito mais meta do que os primeiros versos de Tranquility Base Hotel & Casino, o novo disco do Arctic Monkeys, quando diz que *"eu só queria ser um dos Strokes, agora veja só a bagunça que você me obrigou a fazer..."*

Se você precisa de um pouco mais de contexto para entender a letra de Star Treatment, a ótimo faixa que abre o disco, basta saber que, no começo dos anos 2000, após o The Strokes lançar o álbum Is This It e ser rotulado pela mídia como "salvadores do rock", surgiram uma infinidade de bandas dispostas a seguir seus passos e cair de cabeça no revival do rock de garagem, pós punk e indie.

Entre inúmeros nomes mais ou menos relevantes, o Arctic Monkeys se consagrou como a melhor e maior resposta da Inglaterra ao movimento. Em 2006, seu disco de estreia, Whatever People Say I Am That's What I'm Not, chegou com tudo, quebrou vários recordes de venda e sacramentou a jovem trupe liderada por Alex Turner como um dos nomes mais promissores do rock mundial.

O AMADURECIMENTO DE ALEX TURNER

Após sobreviver com tranquilidade à prova de fogo do segundo disco, o grupo passou os álbuns seguintes lutando para encontrar uma identidade própria e escapar do saturadíssimo cenário indie rock da época.

"Alex Turner voltou em plena forma"

Entre vários experimentos, tentativas mais pop e projetos paralelos intrigantes, houve espaço para um pouco de tudo, até uma apadrinhagem básica do ilustre Josh Homme, líder do Queens of the Stone Age.

Nem tudo funcionou tão bem quanto deveria, e a própria postura do vocalista Alex Turner refletia isso nos palcos. Quando o Artic Monkeys começou, ele ainda era um adolescente meio fechadão e tímido, que mal interagia com a plateia. Aos poucos Alex foi se soltando, até abraçar uma persona meio artificial de bad boy metido a motoqueiro. Há quem goste disso, mas nunca funcionou para mim.

Seja lá qual for a sua opinião sobre essa fase, o fato é que, após um breve hiato lá em 2014 e muito aprendizado com seu parça Miles Kane (queridinho da lenda Noel Gallagher e líder do The Last Shadow Puppets), em Tranquility Base Hotel & Casino, Alex Turner voltou em plena forma, e finalmente atingiu a verdadeira maturidade!

O novo disco do Arctic Monkeys é a culminação de toda essa longa jornada repleta de cobranças, pressão, sucesso prematuro e inúmeras influências musicais e literárias absorvidas por Turner e companhia pelo caminho. Esqueça todos os clichês presentes nos discos »

anteriores, pois aqui tudo soa novo e diferente!

Como tal, naturalmente o disco não pode ser considerado menos que interessante, até por quem acabar o odiando. E é bem capaz que muita gente tome esse caminho, já que o CD não é uma obra fácil de digerir, especialmente para os fãs que gostavam do antigo estilo da banda.

Suas guitarras soam mais etéreas do que nunca, dividindo espaço com pianinhos pontuais e linhas de baixo cheias de eco, tudo evocando uma lisérgica viagem pelo espaço ao lado dos britânicos mais espertos e sarcásticos que você possa imaginar. Se você achou essa imagem meio pirada demais, espera só até ouvir o disco!

NÃO ESTRANHE, SÓ CURTA A JORNADA

Maduro e ciente de suas forças e fraquezas, Turner escreve bem como jamais escreveu, claramente atingindo seu auge como compositor. "Desde o Livro do Êxodo está tudo em processo de gentrificação. Inaugurei uma loja de tacos »

no telhado e ela foi bem recebida: quatro de cinco estrelas", ele canta em Four Out of Five, um dos vários pontos altos do álbum.

Brilhante nas letras repletas de comentários sociais e alegorias relevantes sobre o mundo atual; fascinante na forma como explora os instrumentos e diferentes gêneros musicais, indo do jazz ao Lounge e space pop, Tranquility Base Hotel & Casino é um disco denso, bem trabalhado e bem pensado, que merece diversas audições até ser apreciado em sua plenitude.

Quem diria que uma banda que começou apenas querendo ser o próximo The Strokes conseguiria lançar um disco tão bom, inteligente e bem trabalhado, chegando ao ponto de se aproximar muito mais de um John Lennon do que de Julian Casablancas. É coisa de gente grande!

Contrariando a expectativa do Turner, vale até ganhar uma estrelinha a mais: cinco de cinco estrelas, e um lugar garantido entre os melhores discos de rock deste século!

AVALIAÇÃO

Com Tranquility Base Hotel & Casino o Arctic Monkeys finalmente alcança a plena maturidade e lança o seu melhor disco até agora.

Conceitualmente e sonoramente interessante, é uma obra que merece várias audições para ser apreciada em sua plenitude.

É até difícil escolher apenas um ponto alto entre as letras brilhantes, vocais hipnóticos e instrumentos perfeitamente equilibrados em uma fusão interessantíssima de gêneros.

Rock de primeira!

NOTA: 10

NÃO SE ACEITAM DEVOLUÇÕES

Refilmagem de dramédia mexicana, novo filme de Leandro Hassum peca pelo exagero

por Rodrigo Estevam

Famoso por programas como Zorra Total e shows de comédia, Leandro Hassum tem arriscado a sorte no cinema. O ator e humorista acertou com a série de comédia Até que a Morte nos Separe, mas o mesmo não pode ser dito de seu novo longa. Em Não se Aceitam Devoluções, refilmagem do drama/comédia mexicana Não Aceitamos Devoluções (*No Se aceptan Devoluciones*), Hassum é Juca Valente, um mulherengo que sempre foge de compromissos amorosos.

Mas ele não teve tanta sorte, com Brenda, que reaparece em sua vida com uma criança no colo: Emma, que seria filha de Valente. A mulher acaba abandonando a criança com Juca, que em uma tentativa desesperada de devolver o bebê vai até os Estados Unidos procurar pela mãe — e, sortudo que só ele, não encontra Brenda e acaba tendo de ficar nos EUA para não ser preso por tráfico infantil. Sem falar inglês, Valente arruma um emprego como dublê em Hollywood e, apegado à criança, tenta dar a Emma a melhor criação possível até que Brenda reaparece querendo a guarda da criança.

À exceção de Jarbas Homem de Mello, no papel do produtor Bob Gomez, todo o elenco de apoio parece forçado e fora de lugar. A reviravolta da trama, feita para chocar o espectador, soa forçada e surge quase de lugar nenhum — o que pode ser culpa do ritmo descompassado do longa.

Embora a trama tenha tudo para dar um ótimo filme, a película sofre por não se sustentar como drama e muito menos como comédia. As piadas, em maioria forçadas e sem graça, por vezes entram na hora errada e quebram o clima. Hassum se esforça nas cenas dramáticas, mas sua atuação exagerada nas partes "cômicas" dá à dramédia um ar de indecisão: é drama ou pastelão?

AVALIAÇÃO

Não se Aceitam Devoluções tenta ser comédia e drama, mas falha como ambos. Com atuações exageradas e engessadas, nem a reviravolta da trama salva o resultado final da refilmagem.

NOTA: 5

ALGUÉM COMO EU

Comédia romântica com Paolla Oliveira e Ricardo Pereira arrisca pouco e resultado é decepcionante

por Rodrigo Estevam

Estrelado por Paolla Oliveira, Alguém Como Eu conta a história de Helena, uma mulher linda, jovem, bem sucedida e sem sorte na vida amorosa. Constantemente ignorada e enganada pelo péssimo parceiro, Helena aceita uma oportunidade de emprego em Portugal para recomeçar a vida (e talvez encontrar o verdadeiro amor).

É aí que ela conhece Alex, um português boa pinta que se vê atraído pela beleza da moça, e logo surge um relacionamento real e ardente. O problema vem com o tempo, quando a relação da dupla dá uma "esfriada". Com o namoro caindo na monotonia cotidiana, Helena logo se sente ignorada pelo companheiro e, irritada e cansada de ser maltratada pelos homens, a pede a Deus que seu namorado seja "alguém como ela." O Todo Poderoso acaba realizando esse desejo e Alex, um galã português, acaba se tornando Alex, uma gatíssima portuguesa. Mas tem uma pegadinha: somente Helena é capaz de ver o companheiro na forma de mulher.

E o maior problema do filme está exatamente aí. A "transformação" de Alex não é explorada pela trama, ficando desperdiçadamente em aberto. Seria isso uma alucinação de Helena? Ou será que Deus realmente transformou o português em portuguesa? Quando na forma de mulher, Alex sabia que estava agindo diferente ou tudo aquilo estava acontecendo somente na cabeça da brasileira?

A temática de "troca de corpo" é retratada aqui de forma um pouco diferente em relação a filmes como "Se Eu Fosse Você," mas ainda assim fica muito raso e aquém daquilo que poderia realmente ser.

A transformação de Alex tinha potencial pra gerar todo tipo de situação divertida e interessante, mas acaba caindo na mesmisse e seu desfecho é insosso e desinspirado.

AVALIAÇÃO

Com potencial para criar situações divertidas e inesperadas, Alguém Como Eu desperdiça oportunidades e opta por apostar no garantido — perdendo a chance de inovar. Uma pena.

NOTA: 5,5

EU SÓ POSSO IMAGINAR

Independente do pano de fundo religioso, drama sobre história de vida de Bart Millard é inspirador e emocionante

por Rodrigo Estevam

Alguns filmes parecem ter uma certa energia diferente, capaz de acalentar o nosso coração a qualquer hora, mas principalmente nos momentos mais difíceis. Este é o caso de Eu Só Posso Imaginar (*I Can Only Imagine*), filme que retrata a história de vida do cantor e compositor Bart Millard (J. Michael Finley), vocalista da banda norte-americana MercyMe.

No longa acompanhamos Millard desde sua infância. Desde muito cedo o jovem amante da música sofria sérios abusos físicos e psicológicos de Arthur, seu pai (interpretado por Dennis Quaid que, é preciso apontar, está sensacional no papel). A mãe de Bart, não aguentando mais tanto sofrimento e abuso, acaba abandonando a família e o menino precisa aprender a viver (e sobreviver) sozinho na hostilidade do lar. A relação de Bart e Arthur vai piorando com o passar dos anos, e logo o rapaz deixa sua casa para perseguir o sonho de viver como músico. Ao lado dos novos amigos da MercyMe, Bart seguia fugindo do passado rumo a um futuro desconhecido e incerto, até descobrir que seu pai está em estado terminal.

Embora tenha certo tom de propaganda da MercyMe e seu hit I Can Only Imagine, que deu nome ao filme, o trunfo de Eu Só Posso Imaginar está realmente na dinâmica entre os personagens de Finley e Quaid. A complicada relação entre pai e filho, desgastada ao longo dos anos, vai aos poucos mudando de perspectiva — e é aqui que os atores dão um verdadeiro show de interpretação digno de derramar lágrimas.

Com uma trama tocante, Eu Só Posso Imaginar conta uma história inspiradora de perdão e compaixão. Não é preciso ser católico, cristão e muito menos religioso para aproveitar a belíssima mensagem que o longa transmite ao longo de seus 111 minutos de duração.

AVALIAÇÃO

Seja você religioso ou não, Eu Só Posso Imaginar tem tudo para te cativar com a inspiradora história de vida do vocalista. Pena que no fim das contas parece uma propaganda da banda.

NOTA: 8

A MORTE DE STALIN

Baseada em fatos reais, comédia britânica retrata o que sucedeu a morte do ditador russo

por Rodrigo Estevam

Não vou negar: falar de A Morte de Stalin é bastante complicado, principalmente sendo eu um tanto historica e politicamente alienado. Mas isso não impede ninguém de assistir e se entreter bastante com a sátira do diretor Armando Iannucci.

Baseado na história em quadrinhos homônima, o filme retrata de maneira cômica os últimos dias da vida do ditador Joseph Stalin (Adrian McLoughlin), o então líder da União Soviética. Com humor bastante ácido, Iannucci nos conta a história sobre a sucessão de Stalin em um longa bastante dramático e ainda assim extremamente engraçado. Após a morte do ditador, seu vice e os demais cabeças responsáveis por conduzir a pátria precisam decidir quem vai ocupar o posto de Stalin e, consequentemente, qual caminho a União Soviética seguirá a partir de então. Deveriam eles presseguir com a opressão? Ou tentar outra abordagem mais popular?

É aí que entram em cena os maravilhosos Steve Buscemi, como Nikita Khrushchev; Simon Russell Beale, como Lavrenti Beria; Michael Palin, no papel de Vyacheslav Molotov; e Jeffrey Tambor, interpretando Georgy Malenkov, o vice de Stalin. A interação entre estes atrapalhados personagens é o ponto alto da película. Acompanhar suas investidas para tomar o poder e construir a União Soviética ao seu próprio modo enquanto buscam proteger-se dos demais coletando provas incriminadoras, aliando-se a adversários e planejando golpes é simplesmente impagável.

Chega a ser curioso como A Morte de Stalin consegue retratar um período sombrio da história de maneira divertida enquanto, ao mesmo tempo, nos leva a refletir sobre como o poder (e a busca incansável por ele) podem levar à corrupção do ser humano.

AVALIAÇÃO

Baseado em um período bastante pesado de ditatura soviética, A Morte de Stalin retrata de maneira triste e, ao mesmo tempo, bastante cômica a busca pelo poder (e suas consequências).

NOTA: 8

I AM A HERO #01

Popular e premiada série sobre mangaká enfrentando um apocalipse zumbi no Japão é o novo lançamento da Panini pelo selo Planet Mangá

por Rodrigo Estevam

De uns tempos pra cá, os Zumbis têm feito cada vez mais parte do nosso cotidiano. Não literalmente, é claro, dado que não existem desmortos andando por aí — pelo menos não que saibamos. Mas a cultura pop tem abrigado com carinho diversas séries de TV, filmes, jogos e quadrinhos sobre mortos-vivos há anos.

Embora haja quem diga que o mercado já cansou do gênero, os zumbis parecem continuar com força total: tem mais jogos de The Walking Dead vindo por aí, e mesmo a série de TV da franquia de Robert Kirkman, independente das constantes quedas de audiência, continua sendo renovada temporada após temporada. Clássicos do cinema como Madrugada dos Mortos continuam sendo idolatrados, enquanto a Netflix lançou recentemente Cargo, um longa estrelado por Martin Freeman (Sherlock, O Hobbit). Durante a E3 deste ano, três dos jogos mais aguardados exibidos durante a conferência do PlayStation foram justamente Days Gone, Resident Evil 2 (já leu nossa matéria de capa?) e The Last of Us 2 enquanto o Xbox se orgulha dos mais de dois milhões de jogadores de State of Decay 2.

Consciente da imensa popularidade dos mortos-vivos, a editora Panini traz para o Brasil o mangá I am a Hero. Criada por Kengo Hanazawa e publicada no Japão entre 2009 e 2017, a série de terror tem 22 volumes e foi indicada três vezes ao prêmio Manga Taisho Award, além de ter recebido o prêmio de melhor mangá pelo Shogakukan Manga Award em 2012. Já dá pra ter uma noção de que o novo título publicado pelo selo Planet Mangá não está para brincadeira, não é?

I am a Hero conta a história de Hideo Suzuki, um mangaká frustrado por não ter mais conseguido publicar seus próprios mangás, vindo a trabalhar como assistente de outro criador. As primeiras páginas do mangá se dedicam a apresentar o protagonista ao leitor, deixando claro que Hideo tem óbvios distúrbios mentais. Além disso, o personagem está sempre insatisfeito com a vida, constantemente reclama das mulheres e morre de »

Hideo Suzuki, o protagonista de I am a Hero, além de frustrado profissionalmente, parece sofrer de sérios distúrbios mentais

ciúmes da namorada, que ainda mantém contato com o ex — que, para piorar, é um mangaká bem-sucedido.

À primeira vista pode parecer que a trama de I am a Hero demora a se desenrolar, mas este é justamente um dos pontos fortes do mangá: a minuciosa construção do mundo, visto pelos olhos de Hideo, ajuda a tornar tudo muito mais crível, mais verossímil. A interação entre os personagens, seus diálogos e trejeitos, tudo isso nos é mostrado sem pressa. E isso é ótimo, pois ajuda o leitor a se conectar com as pessoas estampadas nas 248 páginas deste primeiro volume.

Outro ponto a favor de I am Hero é a arte de Hanazawa. Realista, ela auxilia bastante a tornar a experiência de leitura mais autêntica: quase dá para acreditar que aqueles personagens realmente existem e que aquelas situações aconteceram de verdade. É importante reforçar que, embora a trama demore a se desenvolver, cada minuto investido na leitura é »

Um dos pontos mais altos de I am a Hero é a estonteante arte de Kengo Hanazawa, bela e realista, que casa perfeitamente com a trama apresentada

recompensado nos últimos capítulos do primeiro volume.

Ao longo da história são dadas algumas pistas aqui e ali sobre alguma coisa estranha acontecendo no Japão, com pessoas adoecendo misteriosamente e, em seguida, atacando os demais sem motivo aparente. Mas os zumbis propriamente ditos demoram bastante a dar as caras, o que pode incomodar um pouco quem procura uma história com mais ação como em Resident Evil, por exemplo. Mas isso não significa que antes de os mortos-vivos aparecerem a leitura seja menos digna do seu tempo.

Algo que talvez seja um pouco mais difícil de aceitar seja o próprio protagonista. Hideo parece uma crítica à sociedade japonesa atual, constituída em grande parte por homens assalariados insatisfeitos com a própria vida pessoal e profissional.

Extremamente reclamão e reprimido, o rapaz está constantemente delirando e reclamando sobre como as mulheres são interesseiras e, por isso, jamais dão chance a homens como ele, que seguem buscando o sonho de viver de mangás. Hideo também é invejoso e bastante orgulhoso, muitas vezes sendo quase incapaz de aceitar as sugestões para melhorar seus storyboards dadas por namorada e Nakato, seu rival mangaká. Talvez com o iminente apocalipse zumbi o personagem evolua e seja menos irritante. Seguimos torcendo.

Finalizado com um gancho e tanto, o primeiro volume de I am a Hero tem acabamento com capa fosca em verniz localizado, orelhas e miolo offset 90, além de páginas coloridas e em preto e branco. Com periodicidade bimestral, I am Hero já está disponível em todo o país em bancas de jornal, livrarias e comic shops, além da loja online da Panini.

AVALIAÇÃO

Apesar do ritmo, que começa bastante lento, o primeiro volume de I am a Hero faz valer cada minuto investido na leitura de suas 248 páginas com a introdução de uma trama de terror interessante, personagens verossímeis e arte impecável, mostrando que o mangá é digno de todas as indicações e do prêmio recebidos.

NOTA: 9

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK & A LINK TO THE PAST

Perfect Edition, da Panini, é mais uma compra essencial para fãs da série

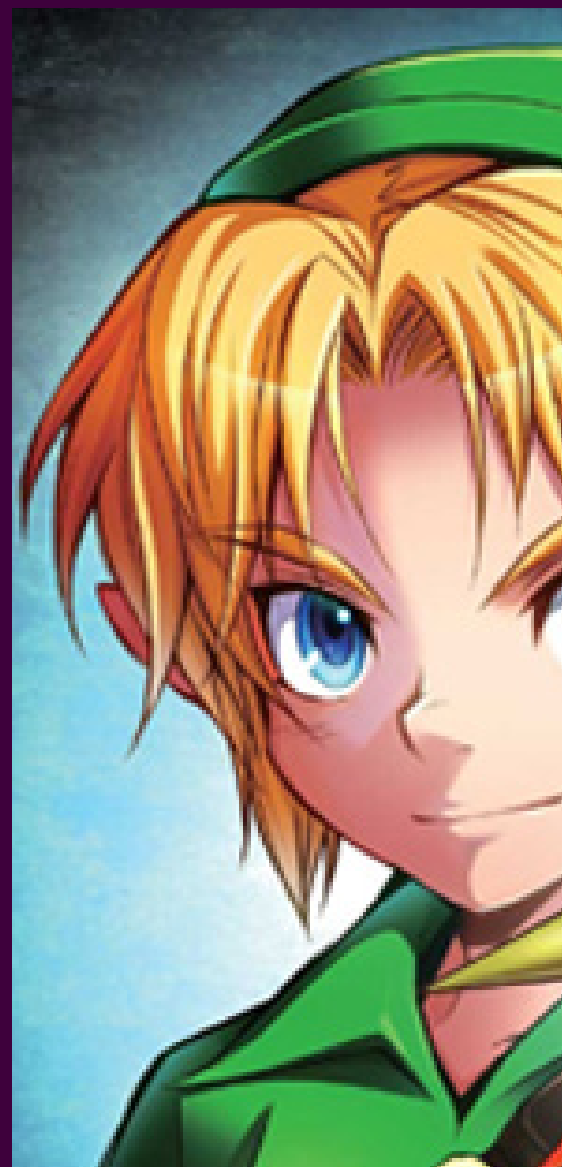
por Thomas Schulze

A Editora Panini colocou nas bancas e melhores livrarias o terceiro volume da sua coleção The Legend of Zelda Perfect Edition, agora focado nos jogos Majora's Mask e A Link to the Past. O material é oficial da Nintendo e custa R$ 29,90 por edição.

Como nos volumes anteriores, o traço e roteiro são de Akira Himekawa, o pseudônimo de uma dupla de autoras muito talentosas, que sabem como fazer os jogos brilharem em uma mídia totalmente diferente, sem jamais perder a identidade, tom e clima de aventura que conquistou milhões de fãs por todo o planeta.

ALTOS E BAIXOS

O terceiro volume é, ao mesmo tempo, o mais forte e mais fraco da coleção até agora. Afinal, Majora's Mask conta com a trama mais interessante de todas as publicadas no Brasil. Como o jogo de Nintendo 64 não tem tantas dungeons e é focado em sidequests (como a memorável missão de Anju e Kafei), os quadrinhos conseguiram explorar muito bem o fascinante mundo e personagens encontrados pela jornada.

Dá para sentir o mesmo senso de urgência e terror »

do game enquanto a lua gigantesca ameaça se chocar contra Termina, e isso ajuda bastante a história a ter stakes altos. Todos os personagens são bem trabalhados e construídos, e certamente essa é uma das melhores adaptações de um game para mangá que já li!

Por outro lado, as coisas não dão tão certo assim em A Link to the Past, que ficou uma grande bagunça. Como o jogo é menos linear e tem poucos personagens e diálogos, as autoras tiveram mais liberdade aqui, só que isso acabou sendo um tiro no próprio pé, já que foi preciso criar coadjuvantes e situações para amarrar o fiapo de trama do jogo original.

Pior ainda, boa parte do lore e eventos marcantes são resumidos a quadrinhos expositivos em que a história é apenas narrada em balões, e não mostrada com ação, o que tira muito do dinamismo das páginas. Só as três primeiras dungeons são narradas e mostradas com detalhes, e todo o resto do jogo fica mais corrido que o maratonista de Ocarina of Time.

Ao menos há dois belos extras para compensar essa história fraquinha: o primeiro é uma história bônus explicando as origens da máscara de Majora, e o segundo é uma entrevista entre as autoras e Eiji Aonuma, então diretor dos jogos da série. É uma material muito bom e com forte apelo para os fãs e colecionadores!

AVALIAÇÃO

O terceiro volume de The Legend of Zelda Perfect Edition da Panini traz a história mais forte até agora com Majora's Mask, mas decepciona em A Link to the Past. Para compensar, os bônus são excelentes, como a entrevista com as autoras e Eiji Aonuma, e a história inédita sobre as origens da máscara de Majora.

NOTA: 8,5

A VOZ DO LEITOR

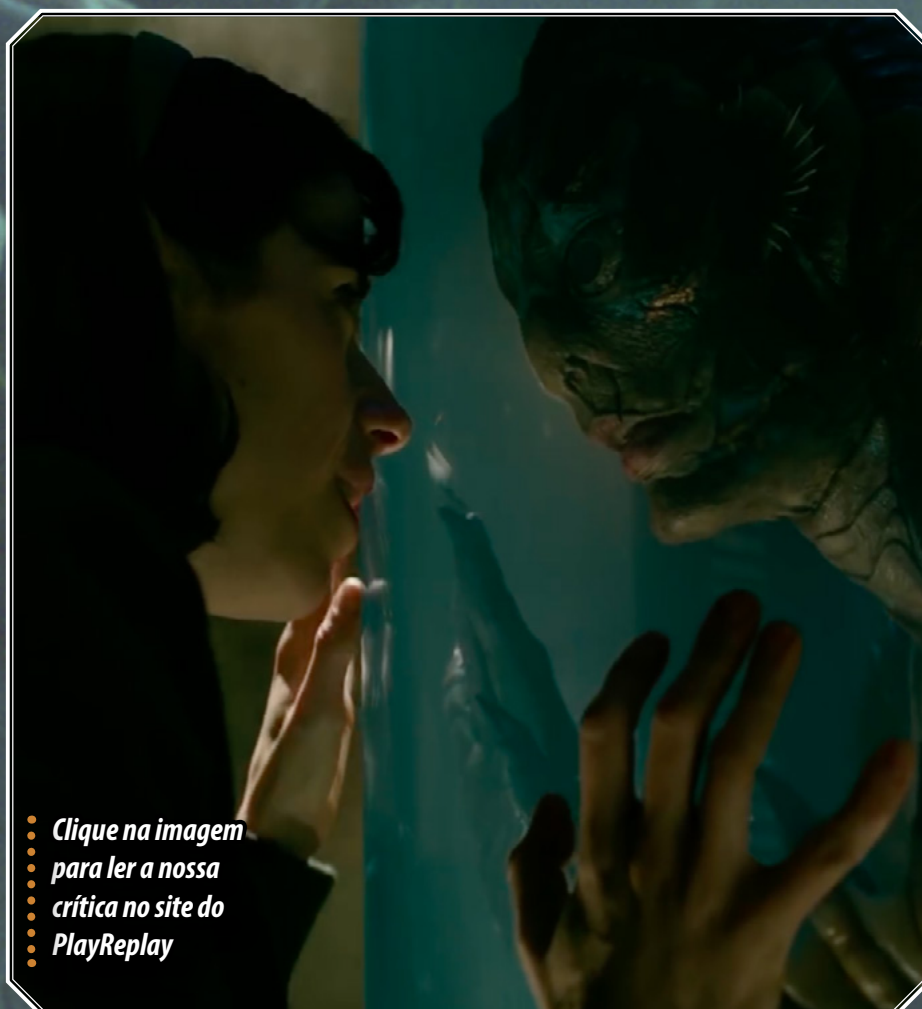
Veja a opinião dos nossos leitores sobre alguns itens analisados no PlayReplay

A Forma da Água (2017, Fox Searchlight)

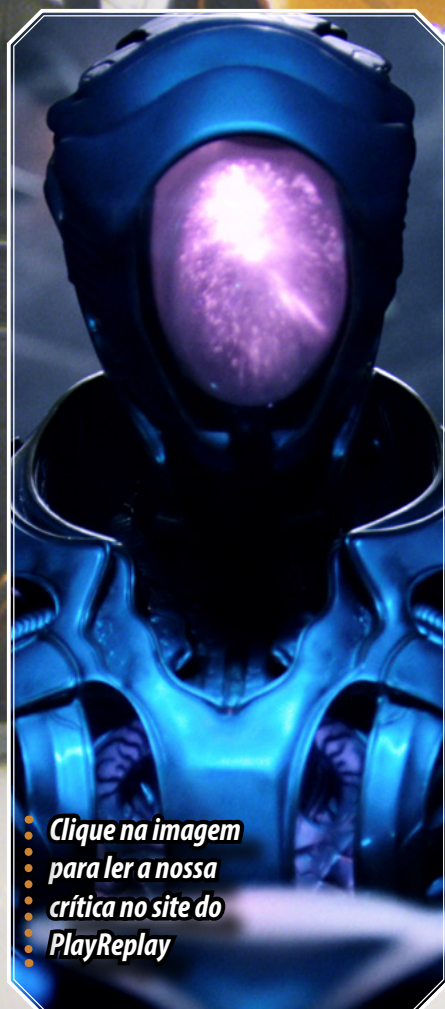
LUCIANA SOUSA

Adorei! Foi ótimo.

É um dos melhores do gênero. Michael Shannon fez um ótimo trabalho no filme. Eu vi que seu próximo projeto, Fahrenheit 451 será lançado em breve. Já conhecia o livro, eu li faz muito tempo e é um dos meus preferidos. [...] sem dúvida teve uma grande equipe de produção. Acho que é uma boa idéia fazer este tipo de adaptações cinematográficas.

NOTA: 9

Clique na imagem para ler a nossa crítica no site do PlayReplay

"Perigo, Will Robinson!" O remake de Perdidos no Espaço, da Netflix, ficou com nota 7.5 no review do PlayReplay

Perdidos no Espaço (2018, Netflix)

Clique na imagem para ler a nossa crítica no site do PlayReplay

ANDREIA

Série excelente.

Ao contrário da crítica [do site]... estou adorando Perdidos no Espaço... adoro o Will Robinson ;)

NOTA: 10

ARLINDO ALVES DE FREITAS SOBRINHO

Perdidos no Espaço.

Deveria ser perdidos no roteiro, muito ruim, apesar da boa performance da atriz, a Dra. Smith atropela o limite mínimo de um vilão e todos parecem ser ingênuos, pois as situações são muito forçadas, estou assistindo, mas muito decepcionado.

NOTA: 0

VALDECIR

Perdidos no Espaço.

Emocionante e bem repaginado. Ansioso pela segunda temporada.

NOTA: 9